

**Herramientas basadas en la lúdica, para un aula de clase en armonía y paz  
con los estudiantes del grado segundo de primaria**

Blanca Astrid Sánchez Villalba

Licenciatura en educación Básica con énfasis en educación física, recreación y deportes

Gladys María Reyes Pedroza

Licenciada en ciencias sociales

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en especialista en pedagogía de la  
lúdica

Director

Yesid Manuel Hernández Riaño

Doctor en educación

Fundación Universitaria Los Libertadores Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía Lúdica

Bogotá D.C., septiembre 2020

## **Resumen**

En el desarrollo del ámbito escolar atreves de las diferentes épocas en las que hemos laborado en esta región padeciendo problemas de vías en mal estado para desplazamientos, abandono de estado en infraestructura de escuelas, atraso tecnológico, desplazamiento forzado por diferentes grupos armados, corrupción de nuestros gobernantes, mala prestación de servicios de salud en veredas, corregimientos y municipios. La suma de todos estos factores influye en los comportamientos en los entornos familiares y a su vez repercute en los estudiantes es por esto que gracias a estas nuevas estrategias lúdicas intentaremos poner nuestro granito de arena para colaborar en el manejo emocional de nuestros niños y niñas.

Para esto nos concentraremos en esta propuesta interdisciplinar en elaborar con herramientas lúdicas, con ambientes propicios en armonía y paz para encaminar y motivara los estudiantes del grado segundo de primaria de la escuela rural del corregimiento de san pablo, jurisdicción de Teorama, Norte de Santander para trabajar y mantener su aula y entorno en armonía y paz.

**Palabras clave:** Corrupción, desplazamiento, familia, armonía, paz, Lúdica, ambiente

### Abstract

In the development of the school environment through the different periods in which we have worked in this 30los3, suffering from problems of roads in 30l condition for displacement, abandonment of the state in school infrastructure, technological backwardness, forced displacement by different armed groups, corruption of our rulers, 30l 30los3iono f health services in villages, townships and municipalities. The sum of all these factors influences behaviors in family environments and in turn affects students, which is why thanks to these new playful strategies we 30lo try to do our bit to collaborate in the emotional management of our children.

For this we 30lo focus on this interdisciplinary proposal to develop with playful 30los, with favorable environments in harmony and peace to direct and motivate the students of the second grade of primary school of the rural school of the san pablo district, jurisdiction of Teorama, Norte de Santander to work and keep your classroom and environment in harmony and peace.

**Keywords:** Corruption, displacement, family, harmony, peace, Playful, environment

## Tabla de contenido

1.	Problema .....	6
1.1	Planteamiento del problema .....	6
1.2	Formulación del problema.....	8
1.3	Objetivo .....	9
1.4	Justificación .....	10
2	Marco Referencial.....	11
2.1	Antecedentes.....	11
2.1.1	Antecedente internacional .....	11
2.1.2	Antecedentes nacionales .....	14
2.2	Marco teórico.....	15
2.2.1	Lúdica.....	15
2.2.2	Pedagogía .....	16
2.2.3	Convivencia Escolar.....	18
2.2.4	Clima de aula.....	20
2.2.5	Convivencia.....	21
2.2.6	Tolerancia.....	21
3	Diseño de Investigación .....	24
3.1	Enfoque y tipo de investigación .....	24
3.2	Línea de investigación institucional .....	24
3.3	Población y muestra.....	25
3.4	Instrumentos de investigación .....	25
4	Estrategia de ruta de intervención.....	26
4.1	Esquema de ruta de intervención.....	27
4.2	Plan de acción .....	28
4.3	Recursos.....	29
4.4	Evaluación o seguimiento.....	30
5	Conclusiones y recomendaciones .....	31
	Referencias .....	33
	Anexos.....	35

Anexo A Lotería del saber animal .....	35
Anexo B Juego interactivo La ruleta del conocimiento .....	36
Anexo C: Ambiente Lúdico mejorado.....	36
Anexo D Evaluación estudiante .....	37
Anexo E Evaluación Docente.....	38

## **1. Problema**

### **1.1 Planteamiento del problema**

Durante nuestra experiencia como docentes hemos visto como en el proceso de desarrollo de los estudiantes su personalidad y emociones van ligadas a su desarrollo cognitivo y la forma de enfrentar y desarrollarse ante las diversas situaciones de la vida, ya que lo que pasa a su alrededor influye en su desarrollo completo, para esto realizaremos consultas para aplicar el aprendizaje basado en la lúdica como parte esencial del desarrollo de personas de perfiles diferentes, en pro de realizar actividades que sean reales para la sociedad, prevaleciendo el aprendizaje individual y social, mediante metodologías de investigación que aborden una base fundamental y se apoyen en las herramientas lúdicas. Es por ello que, al abordar la problemática, necesitaremos realizar una investigación profunda, cuyos resultados sean positivos en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes, es necesario que como profesoras nos interese por las problemáticas de los estudiantes, y que por medio de la observación directa e indirecta se realice una exploración en el aula con el fin analizar las diferentes emociones que los niños manejan, ya que durante el tiempo que se está en la escuela, ellos pasan por situaciones diferentes, y muchas veces desde sus hogares llevan comportamientos distintos a el salón de clase debido a las situaciones que viven en su entorno y las cuales se ven reflejadas en el colegio y por ende en el aula de clase con respuestas como “profe hoy no tengo ánimo”, una en nuestra situación económica rural como es “profe hoy no pude desayunar” como estas hay muchas expresiones las cuales nos han motivado a realizar la presente propuesta interdisciplinar para identificar los conflictos emocionales de los niños y niñas a través de herramientas basadas en la lúdica que logren mitigar las diferentes

problemáticas en el aula de clase y así mejorar estos comportamientos, en los estudiantes del grado segundo de primaria de la escuela rural del corregimiento de san pablo, jurisdicción de Teorama, Norte de Santander.

## **1.2 Formulación del problema**

Esto conlleva a plantearnos y desarrollar en la presente propuesta interdisciplinar bajo la premisa ¿Cómo lograr mediante el uso de herramientas basadas en la lúdica un aula de clase en armonía y paz para los estudiantes del grado segundo de primaria de la escuela rural del corregimiento de san pablo, jurisdicción de Teorama, Norte de Santander en sus actividades de aprendizaje?



### **1.3 Objetivo**

Lograr mediante el uso de herramientas basadas en la lúdica un aula de clase en armonía y paz para los estudiantes del grado segundo de primaria de la escuela rural del corregimiento de san pablo, jurisdicción de Teorama, Norte de Santander en el desarrollo de sus actividades de aprendizaje y conocimiento.

## **1.4 Justificación**

Si comenzamos a revisar las diferentes épocas de la historia de nuestra comunidad de el corregimiento de san pablo, jurisdicción de Teorama, Norte de Santander, en los sectores económicos, sociales y culturales ya que los niños y niñas de esta época tienen una predisposición particular para entender y funcionar en una era demarcada por lo digital; pero a su vez se viene presentando una descomposición familiar y social que ha conllevado a la pérdida de valores y a un desequilibrio entre lo moral y lo ético; lo bueno y lo malo, que nos llevan a reflexionar y pensar sobre tantas desigualdades sociales y la responsabilidad que cada uno de nosotros tenemos ante la situación actual de nuestro corregimiento y nuestro país y lo que nos espera en el futuro de no tomar cartas en el asunto para mejorar esta situación.

Es por estas circunstancias que los ambientes del aula de clase cobran importancia, haciendo que la formación deba estar dirigida y orientada a las nuevas generaciones de niños y niñas desde su proceso de escolarización, en donde se les ofrezca la posibilidad de ser cada vez más y mejores personas, protagonistas de procesos de convivencia pacífica y de ambientes con prácticas de tolerancia y respeto.

Para esto nos concentraremos en esta propuesta interdisciplinar en elaborar con herramientas lúdicas, con ambientes propicios en armonía y paz para encaminar a los estudiantes del grado segundo de primaria de la escuela rural del corregimiento de san pablo, jurisdicción de Teorama, Norte de Santander.

## **2 Marco Referencial**

### **2.1 Antecedentes**

En estos grandiosos años que hemos laborado con niños en nuestra zona del Catatumbo hemos visto diferentes tipos de problemáticas y situaciones de marco económico, ya que es una población vulnerable de producción agrícola y la cual el estado con su apoyo se torna muy precario, en lo social es una población que al humilde concepto de nosotras es muy tradicional con un índice educativo muy bajo; la gran mayoría de sus habitantes no pasa de básica primaria y sus gobernantes dejan una impresión de ser manejados por la clase política dominante en nuestro país; además un conflicto de orden público que ha pasado de generación en generación y que ha dejado secuelas que el estado con su propia presencia no ha ayudado a borrar.

En el desarrollo del ámbito escolar atreves de las diferentes épocas en las que hemos laborado en esta región padeciendo problemas de vías en mal estado para desplazamientos, abandono de estado en infraestructura de escuelas, atraso tecnológico, desplazamiento forzado por diferentes grupos armados, corrupción de nuestros gobernantes, mala prestación de servicios de salud en veredas, corregimientos y municipios.

La suma de todos estos factores influye en los comportamientos en los entornos familiares y a su vez repercute en los estudiantes es por esto que gracias a estas nuevas estrategias lúdicas intentaremos poner nuestro granito de arena para colaborar en el manejo emocional de nuestros niños y niñas.

Para la realización de este proyecto interdisciplinar nos guiaremos por los siguientes antecedentes:

#### **2.1.1 Antecedente internacional**

En esta búsqueda de alimentación para nuestra propuesta interdisciplinar miraremos lo expuesto por Sandoval M, (2014) el cual en su apreciación sobre clima escolar nos deja ver el desarrollo del concepto de clima escolar (Mena y Valdés, 2008) tiene como precedente el concepto de «clima organizacional», resultante del estudio de las organizaciones en el ámbito laboral, a partir de fines de la década del 60 (Tagiuri & Litwin, 1968; Schneider, 1975). Este concepto surge como parte del esfuerzo de la psicología social por comprender el comportamiento de las personas en el contexto de las organizaciones, aplicando elementos de la Teoría General de Sistemas (Rodríguez, 2004). A esto se le ha denominado clima escolar y ha sido definido como la percepción y sensación que un individuo tiene a partir de sus experiencias en el sistema

escolar. Se relaciona con el poder de retención (estudiantes y profesores/as), grado de satisfacción y calidad de la educación (Arón y Milicic, 2004), lo cual favorecería la enseñanza y el aprendizaje de la comunidad educativa.

El cere (1993) nos dice que el clima escolar como el conjunto de características psicosociales de un centro educativo, determinados por aquellos factores o elementos estructurales, personales y funcionales de la institución, que, integrados en un proceso dinámico específico, confieren un peculiar estilo a dicho centro, condicionante, a la vez de los distintos procesos educativos (p. 30). Mientras que Milicic (2001) lo define como la percepción que los miembros de la institución escolar tienen respecto del ambiente en el cual desarrollan sus actividades habituales. Tales percepciones, Convivencia y clima escolar: claves de la gestión del conocimiento basarían en la experiencia que el propio individuo desarrolla en la interacción. Por su parte, Cornejo y Redondo (2001), señalan que el clima social escolar refiere a la percepción que tienen los sujetos acerca de las relaciones interpersonales que establecen en el contexto escolar (a nivel de aula o de centro) y el contexto o marco en el cual estas interacciones se dan (p. 6).

Una particularidad de las instituciones educativas es la complejidad de sus climas de aula y laboral, puesto es que, a diferencia de la mayoría de las organizaciones, en las escuelas el destinatario de la finalidad de la organización es a la vez parte de ella. Su Misión institucional es la formación de personas los/las estudiantes, son parte activa de la vida de la organización (Casassus, 1993).

En este sentido, respecto a los procesos educativos, cabe señalar que para que estos puedan realizarse adecuadamente, es necesario visibilizar los factores que lo componen; entre ellos, el clima escolar; es así como la Unesco (2000) plantea que la posibilidad de que la escuela sea significada por el alumno como una experiencia emocionalmente positiva va a depender en gran medida del ambiente que logren crear los alumnos y los profesores en el contexto educacional (Unesco, 2000).

Desde otra perspectiva, Mertz (2006) plantea que la escuela es el ámbito de intervención privilegiado para la socialización y formación de valores pro sociales, y para prevenir que los niños y jóvenes sean víctimas o autores de un amplio rango de conductas negativas, ahora y en el futuro (p.16).

Las acciones de prevención del maltrato y la violencia en la escuela, deben considerar la formación en disciplina, concebida esta como un conjunto de sanciones enmarcadas en un proceso de crecimiento y formación progresivos y no como meros castigos, en el que los/las estudiantes van compartiendo objetivos; internalizando, apropiándose y ensayando los roles que

desempeñarán en contextos sociales más amplios y de los que parten responsabilizándose en la escuela; esto es ni más ni menos que educación ciudadana.

La disciplina es un componente central del clima escolar. La disciplina entendida como el cumplimiento de los roles que a cada miembro de la comunidad educativa le compete. Por tanto, la indisciplina no debe ser vista exclusivamente en relación a los/las estudiantes, sino también respecto de los adultos que forman parte de la comunidad escolar: docentes, padres, madres y apoderados, directivos, etc. Cada miembro tiene responsabilidades que cumplir y dar cuenta a los demás para alcanzar una meta común. De acuerdo a lo anterior, los establecimientos educacionales juegan un rol clave en la prevención de conductas de riesgo y/o de delitos. La efectividad de estas acciones preventivas dependerá de la gestión y liderazgo educativo, del concepto de disciplina incorporado en el Reglamento de Convivencia y del desarrollo de habilidades y competencias sociales en los/las estudiantes.

Grisay, (1993) señala que el clima escolar debe ser considerado como eje de comprensión, no solo de una estructura de comportamiento, sino como la forma en la cual la escuela configura su mundo educativo en relación con sus sentidos; y para la construcción de este concepto, menciona cinco criterios, que a su vez permiten medirlo:

- Sentimiento de los alumnos de ser objeto de atención.
- Sentimiento de los alumnos de justicia y equidad.
- Sentimiento de los alumnos de competencia (de sentirse competente) y de capacidad.
- Sentimiento de orgullo de los alumnos por estudiar en esa escuela.
- Sentimiento de satisfacción general de los alumnos por su escuela.

En un clima escolar positivo los acontecimientos de crisis son más fáciles de gestionar y presentan menos riesgo de tomar decisiones no deseadas (Gottfredson, 2001). En este sentido, una tarea clave de los/las profesores es enseñar a sus estudiantes a resolver conflictos de manera no violenta; desterrando la ilusión de que no van a haber conflictos, puesto que el conflicto es inherente al funcionamiento social.

## **2.1.2 Antecedentes nacionales**

### **2.1.2.1 Antecedente nacional**

En esta búsqueda de alimentación para nuestra propuesta interdisciplinar miraremos lo expuesto en dos antecedentes nacionales el primero de Arce, Gómez, Ramírez (2015), los cuales plantean estrategias lúdico - pedagógicas para fomentar la tolerancia y generar ambientes de paz en los estudiantes de grado quinto de la sede Susana Vinasco de Quintana de la Institución Educativa Comercial Villa del Sur del Municipio de Santiago de Cali.

Las actividades que se desarrollan en este taller permiten fortalecer las conductas tolerantes, la comunicación asertiva, aceptar las diferencias, mejorar las relaciones interpersonales, a respetar, a trabajar en equipo y a valorar y aceptarlas opiniones de los demás, a liberarse de prejuicios y sobre todo que sepan que cuentan con herramientas lúdico-pedagógicas como el juego, las expresiones artísticas y las actividades literarias que le permitirle participar activamente en la construcción de su propio conocimiento y modificación de su entorno. En la Sede Susana Vinasco de Quintana de la Institución Educativa se hace necesario implementar una propuesta que permita minimizar los efectos negativos de la acentuada crisis de valores que la sociedad viene afrontando día con día, situación que no es ajena a nuestra Institución y así lo demuestra el diagnóstico llevado a cabo con los integrantes de la comunidad Educativa. La intolerancia, la agresividad, el irrespeto han permeado las aulas de clase, siendo frecuentes las agresiones de tipo verbal y físico, no solamente en los descansos, sino también en pleno desarrollo de las actividades académicas e incluso a las afueras del colegio, habiendo ya terminado la jornada escolar. Por las razones anteriormente mencionadas se hace necesario que los docentes coloquen en marcha la enseñanza y aplicación de modelos lúdico-pedagógicos que propicien en los educandos interiorizar los conocimientos impartidos a través de actividades realmente placenteras que motiven y promuevan el desarrollo de habilidades y destrezas tanto a nivel cognitivo como actitudinal que les permita reconocer la naturaleza del conflicto, un adecuado proceso de negociación, la capacidad de captar y evaluar el punto de vista del otro y el uso de estrategias que conlleven a solucionar las dificultades personales ó grupales de una manera más saludable.

Con este proyecto se aspira que los niños de grado quinto sean los beneficiarios directos de esta iniciativa, con la cual se pretende que ellos reconozcan que a través de un conflicto ó un desacuerdo pueden tener la oportunidad de conocer las razones por las cuales otra persona piensa o actúa de manera diferente a nosotros y viceversa; que la violencia no es una alternativa

de solución, que ser tolerantes es la mejor manera de vivir en paz y armonía con los demás y que de esta manera lograremos tener una sociedad mucho más feliz.

### **2.1.2.2 Antecedente nacional**

El segundo antecedente nacional que miraremos es el de Marín, Mayolo, (2015), quienes nos manifiestan que la pedagogía son los métodos de aprendizaje que se desarrollan para el aprendizaje del ser humano.

Según la Dra. Daysi Hevia Bernal la pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto.

El filósofo alemán Hegel, expresa la pedagogía es aquel proceso en donde el sujeto pasa de una conciencia en sí a una conciencia para sí y donde el sujeto reconoce el lugar que ocupa en el mundo y se reconoce como constructor y transformador de éste.

Retomando lo anterior, la pedagogía es indispensablemente una reflexión consciente sobre las prácticas, los procesos, las instituciones o los sistemas educativos. En lugar de actuar sobre las cosas o los seres siguiendo determinadas maneras, se busca reflexionar sobre los procedimientos de acción que se emplean en ella; así pues, con vistas no a conocerlos y explicarlos sino a apreciar lo que valen. Si son lo que deben ser, si es necesario modificarlos y en qué manera hasta sustituirlos totalmente por procedimientos nuevos.

A diferencia de los animales la acción humana necesita ser orientada.

## **2.2 Marco teórico**

Para la elaboración de nuestra propuesta interdisciplinar tendremos para guiarnos los siguientes conceptos:

### **2.2.1 Lúdica**

La lúdica viene del latín ludus: juego, diversión, pasatiempo y se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento, Castillo (2009). Esta a su vez se materializa en el juego como una forma satisfactoria de la dimensión lúdica. Podemos considerar entonces en este caso algo lúdico como aquello que proporciona diversión a través del juego.

Por ello, “las estrategias lúdicas pedagógicas implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación y experimentación brindando al mismo tiempo la posibilidad de ejercer la libertad y la autonomía” Castillo (2009). Desarrollan la motivación como motor de las interacciones. Como es sabido, el estímulo constituye el paso previo para todo aprendizaje y el juego entraña una amalgama variadísima de estímulos que aceleran el proceso, ya que el individuo se somete, por voluntad propia, a toda aquella actividad que le resulta placentera. Se incluyen ambos conceptos, por lo cual coexiste la relación lúdico-didáctica y viceversa.

Estas estrategias lúdico-pedagógicas son fundamentales para incentivar la interiorización y el valor de las normas y que proporcionan un espacio rico para el trabajo sobre valores como la tolerancia, el respeto y las formas alternativas de comunicación e interacción no violentas. Al igual que las actividades simbólicas están relacionadas con el desarrollo de la dimensión socioemocional. Castillo (2009).

La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es algo inherente al desarrollo humano en toda su dimensión psíquica, social, cultural y biológica.

La lúdica es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en espacios y ambientes en los que se produce interacción, entretenimiento, disfrute, goce, y felicidad, acompañados de la distensión que generan actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura, el arte, el descanso, la estética, el baile, el amor, el afecto, las ensoñaciones, la palabrería. Inclusive todos aquellos actos cotidianos como morara vitrina, pararse en las esquinas, sentarse en una banca, son también lúdicos. Es necesario aclarar al respecto que el elemento en común de estas prácticas culturales, es que, en la mayoría de los casos, actúan sin más recompensa que la gratitud y la felicidad que producen dichos eventos.

### **2.2.2 Pedagogía**

La palabra pedagogía tiene su origen en el griego antiguo paidagogós. Este término estaba compuesto por paidos (“niño”) y gogía (“conducir” o “llevar”). Por lo tanto, el concepto hacía referencia al esclavo que llevaba a los niños a la escuela. Hoy día la pedagogía es definida como el conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación, entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana y que se desarrolla de manera social, Cassasus (1993).



La Pedagogía ha sido concebida de manera más amplia como el arte de transmitir experiencias, conocimientos y valores utilizando los recursos que hay a nuestro alcance, con el fin de desarrollar las potencialidades de los seres humanos, sin dejar de lado las experiencias y expectativas de los educandos, sus procesos mentales, sus ritmos y estilos de aprendizaje, lo cultural y lo socio afectivo; en donde el docente dejó de ser el ejecutor para convertirse en el promotor, que le da las herramientas necesarias al estudiantado para que hagan, piensen, comprendan, reflexionen, descubran, imaginen, se equivoquen, aprendan de sus errores, creen y recreen; en un entorno propicio y con una adecuada motivación.

El libro “Cómo Desarrollar la inteligencia y promover capacidades” plantea una reflexión sobre la practicas Educativas y la importancia de enseñar a aprender, Hoy, y desde las nuevas concepciones pedagógicas, se presume que el aprendizaje es una consecuencia del pensamiento. Es sumamente importante comenzar a preguntarnos, desde la tarea docente, si seguimos preocupados por cumplir de manera insuficiente con todo lo curricular o comenzamos a seleccionar y a priorizar el trabajo con habilidades de pensamiento, Cassasus (1993).

La pedagogía ha permeado el ámbito educativo actual, lo que ha permitido hacer cambios sustanciales en los viejos esquemas y prácticas tradicionales rígidas y estáticas, que lo único que conseguían era respuestas y conceptos mecanizados y memorísticos que solo conllevaban a un aprendizaje rutinario, repetitivo, incomprensible y bastante aburridor. Lo cual en definitiva generaba una apatía hacia el proceso educativo, convirtiéndose en uno de los factores que promovían los altos índices de deserción

La pedagogía vista como proceso reflexión-acción se constituye en una herramienta que contribuye a generar la dignificación de la persona y la liberación de todas las formas de opresión individual y colectiva, al interior de la escuela en todos sus espacios.

Cuando un niño ingresa al sistema escolar se supone que lo hace es para “aprender” y este debe ser el objetivo principal de los docentes de las diferentes Instituciones educativas; pero este aprendizaje debe ser significativo, que permita al alumnado explorar su sentido creativo e innovador, resolver situaciones problemáticas de una manera más segura, autocrítica, reflexiva y con un alto índice de confianza en sí mismos, en sus capacidades y potencialidades.

En la Disciplina pedagógica se pueden observar múltiples experiencias de vida y aprendizajes espontáneos que conllevan a rescatar el juego como actividad existencial del ser humano y convertirlo en la mejor estrategia didáctica, renovando el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la que el educador y el educando se relacionan para interactuar y fortalecer el quehacer educativo. En este contexto entra la pedagogía lúdica como reflexión-acción permanente sobre el pensar, sentir y actuar del maestro en su interacción con el estudiante y el conocimiento desde

una perspectiva de goce por el conocimiento, por el trabajo por compartir porque satisface una necesidad y a su vez ayuda a través del juego el crecimiento personal y colectivo en forma placentera. La pedagogía lúdica enriquece el desarrollo cultural social dentro del tiempo libre y la educación formal y no formal.

Complementando lo anterior, Jiménez (2005) plantea, “Todas las anteriores teorías, de una u otra forma son atravesadas conceptualmente por la creatividad, que se gesta en el juego en la que en forma directa o indirecta se produce la cultura humana que logra potenciar las zonas de desarrollo humano, desde lo cognitivo, cognoscitivo y de operaciones mentales; desde la creación de normas sociales e institucionales; desde la creación de nuevos objetos y productos de la literatura y el arte a través del sentido y del "sin sentido" y desde la relación del desarrollo emocional y afectivo que produce el juego con la inteligencia, que en síntesis, es lo que en cierta forma inspira este ensayo lúdico, para que la labor educativa se centre en este último sentido, debido a que estas etapas de desarrollo afectivo siempre se podrán potenciar durante toda la vida, favoreciendo los procesos psicológicos superiores del ser humano ”.

Es importante resaltar que todo aprendizaje debe iniciarse con una experiencia global, integral, motivadora y significativa, a partir de las cuales se deben desarrollar los contenidos programáticos de cada una de las áreas académicas. Pues bien, por esta razón se considera el juego como una herramienta primordial en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que es creador de campos de posibilidades, abre caminos y horizontes, permite el riesgo, la oportunidad, el desafío, la creatividad, la exploración de presaberes, la cooperación, el trabajo en equipo, a la tolerancia etc.

### **2.2.3 Convivencia Escolar**

La convivencia escolar es un elemento fundamental en un proceso escolar satisfactorio y productivo. Esta premisa constituye el fundamento de un conjunto de iniciativas políticas, legislativas y programáticas desplegadas en Chile por diferentes gobiernos desde los años 90 del siglo pasado, reconociendo implícitamente el rol que esta juega en la gestión del conocimiento de los/las estudiantes.

Las políticas educativas han asumido este desafío fomentando la participación integral de las comunidades educativas, promoviendo la constitución de Centros de Padres y Apoderados, incentivando la formación de Centros de Alumnos, concibiéndolos como organizaciones que canalizan esta participación. La convicción de las autoridades educativas es que si la convivencia escolar es adecuada esto redundará en una mejora de los aprendizajes.

La Ley N°20.536 sobre violencia escolar, publicada el 17 de septiembre de 2011, define la convivencia escolar como la «coexistencia armónica de los miembros de la comunidad educativa, que supone una interrelación positiva entre ellos y permite el adecuado cumplimiento de los objetivos educativos en un clima que propicia el desarrollo integral de los estudiantes» (Ley sobre Violencia Escolar, párrafo 3, 2011).

En este sentido, se entiende por «convivencia» la potencialidad que tienen las personas para vivir con otros, en un marco de respeto mutuo y de solidaridad recíproca. La convivencia escolar se genera en la interrelación entre los diferentes miembros de la comunidad educativa de un establecimiento educacional que tiene incidencia significativa en el desarrollo ético, socioafectivo e intelectual de los niños y jóvenes, Romagnoli y Gallardo (1999).

Dicha concepción no se limita solo a la relación entre las personas, sino que incluye las formas de interacción entre los diferentes estamentos que conforman la comunidad educativa, por lo que constituye una construcción colectiva y es responsabilidad de todos quienes participan del proceso educativo profesores, estudiantes, padres y apoderados, asistentes de la educación. Vivir y convivir con otros en armonía supone el respeto a las ideas y sentimientos de los demás, la tolerancia frente a las diferencias, la aceptación y valoración de la diversidad, la solidaridad, reciprocidad y cooperación mutua en función de objetivos comunes.

La convivencia escolar tiene un enfoque formativo, por lo mismo se considera la base de la formación ciudadana y constituye un factor clave de la formación integral de los/las estudiantes; los profesores/as deben enseñar y los/las estudiantes aprender una suma de conocimientos, habilidades, valores y principios que les permitan poner en práctica el vivir en paz y armonía con otros; es por eso que la gestión formativa de la convivencia escolar constituye la forma más efectiva de prevención de la violencia escolar, Piaget (1934).

Dado que la experiencia/vivencia de la convivencia escolar es un espacio/momento de formación de ciudadanía no solo involucra a los/las estudiantes, sino que a todos los integrantes de la comunidad educativa; debiendo ser ejercitada por los profesores/adultos, para ser enseñada, aprendida y ponerla en práctica en todos los espacios formales e informales de la vida escolar.

Una convivencia escolar sana, armónica, sin violencia, incide directamente en la calidad de vida de todos los miembros de la comunidad educativa, en los resultados de los aprendizajes, en la gestión del conocimiento y en el mejoramiento de la calidad de la educación. Relacionarse con otros en paz es el fundamento de una convivencia social democrática, la cual se constituye en un aprendizaje que debe ser intencionado desde las prácticas pedagógicas, tanto en el aula como fuera de ella, asumiéndola como una tarea educativa/formativa que es de responsabilidad de

todos los miembros de la comunidad escolar.

Para lograr esta convivencia social pacífica y democrática entre los miembros de la comunidad educativa, es necesario el aprendizaje y la práctica de valores como el respeto, la solidaridad, la ayuda mutua entre otros y el desarrollo de la capacidad de las personas para convivir en armonía. En ese sentido, la tarea de educar en valores no está circunscrita solo al ámbito escolar; la familia y la sociedad son espacios sociales fuertemente comprometidos en esta responsabilidad.

Hay una primera concesión de esta amplia responsabilidad que afecta a la persona del educador. Si los/los profesores en la escuela han de contribuir a que los/las estudiantes se descubran a sí mismos, descubran el mundo y su profundo significado, no es indiferente el concepto de ser humano y de mundo que tengan. Y más que el concepto, más que la visión intelectual, importa su actitud valorativa de las demás personas y de su inserción en el mundo; lo que él sea y el modo, incluso, de auto conocerse, constituye el aporte fundamental al proceso de autorrealización de los niños y jóvenes, de su relación con los demás, con el entorno que lo rodea, con el medio ambiente y en consecuencia, la actitud que tengan frente a los derechos humanos, en su más amplia acepción, Romagnoli y Gallardo (1999).

Pero la educación no se reduce a la relación profesor-alumno. En el marco de la escuela como institución se da una interacción constante entre la estructura, la organización y la metodología didáctica. Estos conllevan a juicios de valor y convierten a estos medios en vehículos decisivos de esquemas de valoración y de adhesión a determinados valores.

#### **2.2.4 Clima de aula**

Un «clima de aula» favorecedor del desarrollo personal es aquel en que los/las estudiantes perciben apoyo y solidaridad de parte de sus pares y profesores/as, se sienten respetados en sus diferencias y falencias, así como identificados con el curso y su escuela. Además, sienten que lo que aprenden es útil y significativo (Ascorra, Arias y Graff, 2003); tienen una percepción de productividad, de una atmósfera cooperativa y de preocupación; sienten que sus profesores/as están centrados en sus necesidades y que existe una buena organización de la vida de aula (Johnson, Dickson y Johnson; en Arón y Milicic, 2004).

### **2.2.5 Convivencia**

La convivencia es el acto de convivir o relacionarse con otras personas Mertz, (2006). La convivencia es fundamental en el ser humano para una buena socialización, se puede decir que el ser humano está en convivencia con otros sujetos desde su concepción de ahí la importancia que sea una coexistencia pacífica y armoniosa de grupos humanos en un mismo espacio.

Para que haya una sana convivencia es fundamental el respeto mutuo y la solidaridad recíproca. Lo que nos lleva a valorar y aceptar los diferentes puntos de vista de los individuos.

La convivencia es un aprendizaje, porque se enseña y se aprende a convivir; por ello la convivencia escolar es la relación que se realiza entre los miembros de la comunidad educativa: estudiantes, docentes, directivos, asistentes de la educación, padres, madres, servicios generales, celadores, manipuladoras, etc.

### **2.2.6 Tolerancia**

La palabra tolerar vienen del latín tolerare que significa soportar, cargar, aguantar y tolerare viene de tollere que es levantar.

Hoy en día la tolerancia es definida como la capacidad de respetar las ideas, costumbres y creencias de los otros, en la medida que armonicen con la ley y con la normatividad de su entorno, independientemente de si son distintas o contrarias a las propias. De una manera muy similar la conceptualiza Aguiló (2010), quien plantea que la tolerancia debe ser entendida como respeto y consideración hacia la diferencia, como una disposición a admitir en los demás una manera de ser y de obrar distinta a la propia, o como una actitud de aceptación del legítimo pluralismo, es a todas luces un valor de enorme importancia”.

Otro autor que aborda este tema es Mendive (2016) en su conferencia de valores, en donde describe las condiciones para qué se dé la tolerancia:

“-No sentirse poseedor de la verdad siempre (esto es fanatismo)”

“-Ser abierto a las opiniones de los demás, al cambio, al aprendizaje”

“-Ser capaz de escuchar, de entablar un diálogo”

“-No permitir que pequeñas diferencias, se transformen en abismos insalvables”

A pesar de que Mendive (2016), hace un acercamiento al tema, se queda corto en las condiciones que debe tener una persona para llegar a ser tolerante, es por eso que planteamos las más relevantes y que permiten lograr el objetivo propuesto ante este valor.

- Hay que trabajar en dismantelar los propios prejuicios.
- Identificar las barreras mediante las cuales me mantengo blindado a lo diferente por vía del análisis psicológico y racional y al mismo tiempo averiguar los prejuicios de los demás sobre mí.
- Enfrentar al diferente mediante la comunicación y el diálogo.
- Intentar construir juntos algo nuevo a partir de lo mío y de aquello valioso que está presente en lo otro.
- Abrirse a una actitud solidaria con la persona diferente o con quien tenga diferencias, lo que implica interesarse y apropiarse de las necesidades del otro y colaborar con él en satisfacerlas.

En este sentido de ideas Mendive (2016) la educación para la tolerancia se agotaría en los dos primeros puntos que conducen a comprendernos mejor y respetarnos, pero es importante ir más allá, en donde la convivencia solidaria y el comprometernos unos con otros complementarían el esquema para lograr vivir en paz y armonía.

En este sentido es de suma importancia que la escuela preste mucha atención en el análisis y el seguimiento a las actitudes y comportamientos frente a las diferencias raciales culturales, religiosas y políticas desde indicadores tales como: Conocimiento de los derechos fundamentales, disposición a aceptar la diversidad social, moral y cultural, respeto por la familia, los amigos, los vecinos y ciudadanos desconocidos y percepción de la toleración ciudadana estamos convencidos, de que la educación es uno de los caminos que hará posible la paz. Si abrimos las puertas de todas las escuelas y colegios a los niños y niñas colombianas y además le brindemos educación de calidad a cada uno de ellos, estaremos, no sólo alejándolos de la pobreza sino también dándoles la oportunidad de vivir y construir un país en paz.

La educación de los estudiantes debe hacerse desde un enfoque creativo que les permita a éstos afrontar la realidad, su cotidianidad y los problemas que surjan en ésta de una manera adecuada, reconociendo al otro como ser humano con derechos y deberes que se validan en un determinado contexto social y cultural.

Es a partir de lo anteriormente Mendive (2016) expuesto es cuando nace la idea de estructurar un proyecto en torno al conocimiento de los estudiantes del grado quinto de la sede Susana Vinasco de Quintana, con relación al significado de lo lúdico y lo pedagógico conjugados para fomentar la Tolerancia en este entorno escolar. A partir de allí surgen varios cuestionamientos:

- ¿Qué papel desempeña la escuela en la construcción, estructuración y promoción de valores sociales y ciudadanos?
- ¿Cómo la escuela en su proceso formativo coadyuva al desarrollo y la dinamización de dimensiones fundamentales de cultura ciudadana como el respeto al otro, a la tolerancia y en general a identificar y poner en práctica la relación derechos deberes?

Preguntas a las cuales se debe dar respuesta y que deben permitir una convivencia escolar mucho más consciente en la identificación del otro como persona con igualdad de derechos y deberes, en la valoración de la escuela como el epicentro cultural donde se cimentan las bases para un futuro mejor, donde se forman a los futuros ciudadanos pacíficos, democráticos con capacidad para reflexionar sobre los valores y las normas.

### **3 Diseño de Investigación**

#### **3.1 Enfoque y tipo de investigación**

Esta propuesta interdisciplinar se enmarca en la investigación cualitativa asume una realidad subjetiva, dinámica y compuesta por multiplicidad de contextos. El enfoque cualitativo de investigación privilegia el análisis profundo y reflexivo de los significados subjetivos e intersubjetivos que forman parte de las realidades estudiadas.

El enfoque de nuestra propuesta interdisciplinar va dirigido en forma cualitativa y para esto se busca dar respuesta al interrogante: ¿Se evidencia cambios actitudinales y comportamentales en los estudiantes participantes de la propuesta?

Para lo cual se propondrá la observación y evaluación de los alumnos en el aula de clase durante el desarrollo de las tres actividades de la presente propuesta descritas en la estrategia de intervención, a fin de establecer una valoración de conocimientos, actitudinal y comportamental de los estudiantes de los estudiantes participantes de la propuesta teniendo como parámetros de evaluación los factores como interés hacia el proyecto, compromiso hacia los trabajos propuestos, participación activa en las actividades, respeto hacia sus docentes y compañeros, creatividad para demostrar la apropiación de conceptos.

También aplicaremos la investigación descriptiva que consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. Los investigadores no son meros tabuladores, sino que recogen los datos sobre la base de una hipótesis o teoría, exponen y resumen la información de manera cuidadosa y luego analizan minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento.

#### **3.2 Línea de investigación institucional**

La línea en la que basaremos esta propuesta interdisciplinar es evaluación, docencia y aprendizaje, esta busca circunscribirse al desarrollo histórico institucional, ya que prioriza la responsabilidad como parte integral de una propuesta formativa de calidad. Parte de esa



responsabilidad está en la evaluación permanente, que debe ser asumida como parte integral del proceso educativo. Gracias a ésta, la Institución encuentra y entiende las posibilidades reales de mejorar el proyecto formativo. Esta línea de investigación concibe la educación como proceso complejo, inacabado e incierto que requiere del acompañamiento de la evaluación para identificar logros y oportunidades. Fortaleciendo la reflexión, el debate, la construcción, deconstrucción y difusión del conocimiento en torno a las problemáticas de la evaluación, el currículo y la docencia, vinculando el ejercicio investigativo a redes de conocimiento en ámbitos institucionales, de programas en los niveles de pregrado y posgrado y educación media.

### **3.3 Población y muestra**

Nos concentraremos en esta propuesta interdisciplinar en elaborar una estrategia y/o herramienta lúdica para ambientes propicios encaminando a los estudiantes del grado segundo de primaria de la escuela rural del corregimiento de san pablo, jurisdicción de Teorama, Norte de Santander, el cual está formado por 21 alumnos, 12 niñas y 9 niños en edades que oscilan entre los 7 y 10 años de edad a ser creativos, receptivos y asertivos para tolerar y actuar ante las diferentes situaciones en el aula de clase y la sociedad. Mediante tres actividades establecidas en la estrategia de intervención dos con conceptos del aula de clase y una con apoyo de las TIC.

### **3.4 Instrumentos de investigación**

Para observar y recolectar información sobre las actitudes, conocimientos en las áreas, y el desempeño de los estudiantes del grado segundo de primaria de la escuela rural del corregimiento de san pablo, jurisdicción de Teorama, Norte de Santander, utilizaremos la herramienta lúdica lotería del saber que consiste en 18 cartones de lotería del saber animal (Anexo A) donde utilizaremos como tema de aprendizaje los animales preguntaremos sobre sus características, vista en el área de biología.

Una actividad de conceptualización, evaluación y desarrollo con temas de sociales como son derechos y deberes, de matemáticas sumas y restas, y de lenguaje el acento, mediante un juego virtual grupal llamado la ruleta del conocimiento consistiendo en una ruleta con seis preguntas de temáticas vistas en las áreas de sociales, matemáticas y lenguaje (Anexo B).

Para evaluar esta propuesta dispondremos de un formato de evaluación familiar documento (anexo D), que lleva preguntas basadas en la actividad 1, 2 y 3 de esta propuesta para así confrontar las respuestas obtenidas y un formato de evaluación por parte del docente (anexo E) y sus colaboradores en la cual evaluaremos los conocimientos, comportamientos antes, durante

y después de las actividades.

#### **4 Estrategia de ruta de intervención**

Nos concentraremos en esta propuesta interdisciplinar que se ejecutará en tres semanas en donde elaboraremos herramientas lúdicas para ambientes propicios encaminando a los estudiantes del grado segundo de primaria de la escuela rural del corregimiento de san pablo, jurisdicción de Teorama, Norte de Santander, el cual está formado por 21 alumnos, 12 niñas y 9 niños en edades que oscilan entre los 7 y 10 años de edad a ser creativos, receptivos y asertivos para tolerar y actuar ante las diferentes situaciones en el aula de clase y la sociedad. Para lograr esto realizaremos transformación y/o redecoración del aula física, mediante decoración y adecuación digna de nuestros estudiantes, junto con ellos y sus padres si se quieren vincular, con adornos propios de su edad y áreas de conocimiento que les genere una motivación al ingresar al aula, como ejemplo (Anexo C).

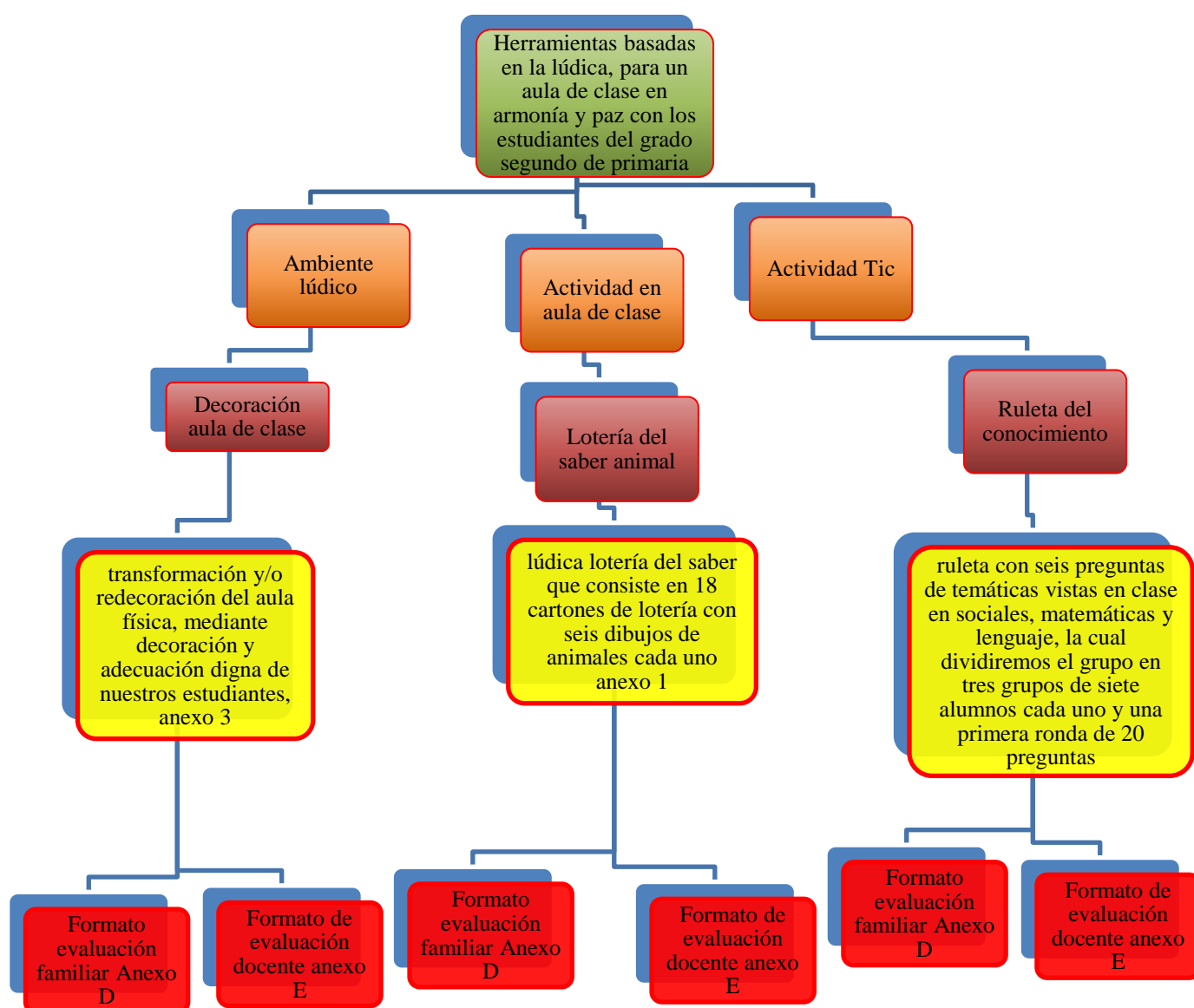
Para observar y mejorar en sus actitudes de acuerdo a los sentimientos de derrota, frustración o victoria ante el grupo, para esto utilizaremos la herramienta lúdica lotería del saber que consiste en 18 cartones de lotería del saber animal (Anexo A) donde utilizaremos como tema de aprendizaje los animales preguntaremos sobre sus características e iremos haciendo tres rondas de preguntas, los dos primeros estudiantes de cada ronda pasaran a una fase final de la misma manera y los tres primeros en terminar la lotería serán ganadores y recibirán un estímulo en la nota cuantitativa de trabajo en clase.

Una actividad de conceptualización con temas de sociales como son derechos y deberes, de matemáticas sumas y restas, y de lenguaje el acento, mediante un juego virtual grupal llamado la ruleta del conocimiento consistiendo en una ruleta con seis preguntas de temáticas vistas en clase en sociales, matemáticas y lenguaje, la cual dividiremos el grupo en tres grupos de siete alumnos cada uno y una primera ronda de 20 preguntas con un valor de un punto por cada una

el grupo con más puntos será el ganador y recibirá un premio cuantitativo en las áreas en mención, después se jugará una ronda final para escoger los tres mejores quienes recibirán un premio cuantitativo en las áreas en mención además de un reconocimiento en la siguiente izada de bandera (Anexo B).

formato de evaluación familiar documento (anexo D), que lleva preguntas basadas en la actividad 1, 2 y 3 de esta propuesta para así confrontar las respuestas obtenidas

#### 4.1 Esquema de ruta de intervención



Fuente de elaboración propia 2020

## 4.2 Plan de acción

Tabla de Plan de ejecución

Herramientas basadas en la lúdica, para un aula de clase en armonía y paz con los estudiantes del grado segundo de primaria			
Actividad	Descripción	Dispositivos lúdicos a utilizar	Tiempos
<b>Actividad de Redecoración</b>	Realizaremos la transformación y/o redecoración del aula física, mediante decoración y adecuación digna de nuestros estudiantes, junto con ellos y sus padres si se quieren vincular, con adornos propios de su edad y áreas de conocimiento que les genere una motivación al ingresar al aula	Utilizaremos materiales en lo posible reciclables, biodegradables y el ingenio de nuestros alumnos y colaboradores (padres y comunidad), junto con la voluntad y tenacidad de rediseñar su segundo hogar. (Anexo C)	Cuatro días de trabajo de clase desde las 06:30 am de inicio de jornada a las 12: 30 pm de terminación con un receso de 09:30 am a 10:00 am en la semana 1 de la propuesta
<b>Actividad Lotería del saber animal</b>	Para observar y mejorar en sus actitudes de acuerdo a los sentimientos de derrota, frustración o victoria ante el grupo utilizaremos la lotería del saber animal donde utilizaremos como tema de aprendizaje los animales.	para esto utilizaremos la herramienta lúdica lotería del saber que consiste en 18 cartones de lotería con seis dibujos de animales cada uno donde se les hará una pregunta característica de cada animal realizando tres rondas de preguntas, los dos primeros estudiantes de cada ronda pasarán a una fase final de la misma manera y los tres primeros en terminar la lotería serán ganadores y recibirán un estímulo en la nota	Dos jornadas de trabajo dividida en 2 secciones de 3 horas cada una con un receso de media hora de 06:30 am de inicio de jornada a las 12: 30 pm de terminación con un receso de 09:30 am a 10:00 am en la semana 2 de la propuesta

		cuantitativa de trabajo en clase (AnexoA).	
<b>Actividad de Juego Interactivo</b>	Utilizaremos el juego digital la ruleta del conocimiento es una actividad de socialización con temas de las áreas de sociales como son derechos y deberes, de matemáticas sumas y restas, y de lenguaje el acento, mediante un juego virtual	Es una ruleta con seis preguntas de temáticas vistas en clase en sociales, matemáticas y lenguaje, la cual dividiremos el grupo en tres grupos de siete alumnos cada uno y una primera ronda de 20 preguntas con un valor de un punto por cada una el grupo con más puntos será el ganador y recibirá un premio cuantitativo en las áreas en mención, después se jugará una ronda final para escoger los tres mejores quienes recibirán un premio cuantitativo en las áreas en mención además de un reconocimiento en la siguiente izada de bandera (Anexo B).	La parte grupal 4 horas de clase y la parte final 4 horas de clase en la semana 3 de la propuesta

Fuente de elaboración propia 2020

### 4.3 Recursos

Para la ejecución de esta estrategia de intervención disciplinar utilizaremos para la actividad 1 materiales en lo posible reciclables, biodegradables y el ingenio de nuestros alumnos y colaboradores (padres y comunidad) para la decoración y transformación de nuestra aula de clase (Anexo C). Para la actividad 2 utilizaremos la herramienta lúdica lotería del saber que consiste en 18 cartones de lotería del saber animal donde utilizaremos como tema de aprendizaje los animales preguntaremos sobre sus características e iremos haciendo tres rondas de preguntas (Anexo A). Para la actividad 3 utilizaremos el juego digital la ruleta del conocimiento un juego

virtual que consiste en una ruleta con seis preguntas de temáticas vistas en clase en sociales, matemáticas y lenguaje, (Anexo B). Además del esfuerzo, entusiasmo e interés de todos los estudiantes del grado segundo de primaria de la escuela rural del corregimiento de san pablo, jurisdicción de Teorama, Norte de Santander y sus allegados y colaboradores.

#### **4.4 Evaluación o seguimiento**

La estrategia de intervención disciplinar la evaluaremos de dos formas una entre padres y alumnos de acuerdo al formato de evaluación familiar documento (anexo D), que lleva preguntas basadas en la actividad 1, 2 y 3 de esta propuesta para así confrontar las respuestas obtenidas y tomara acciones a realizar y conclusiones. Otra por parte un formato de evaluación por parte del docente (anexo E) y sus colaboradores en la cual evaluaremos los conocimientos, comportamientos antes, durante y después de las actividades para soportar nuestras conclusiones, asignar calificación cuantitativa de las actividades y retomar los aspectos a mejorar y corregir

## 5 Conclusiones y recomendaciones

Cuando implementemos nuestra propuesta de intervención disciplinar podremos decir:

- la convivencia y el clima escolar serán claves en la gestión del conocimiento de los/las estudiantes. Por una parte, el clima escolar será un indicador del aprendizaje de la convivencia y será una condición para la apropiación de los conocimientos, habilidades y actitudes.
- Una escuela o colegio en el que se implemente un clima de aula seguro, basado en la confianza recíproca entre profesores/as y estudiantes y un clima laboral tranquilo, relajado, democrático y participativo, transversalmente practicado y difundido por la totalidad de la comunidad educativa, contribuirá a desarrollar una convivencia escolar sana, armónica y pacífica, que permitirá que los estudiantes gestionen su conocimiento de manera creativa, innovadora, eficaz y eficiente, de tal manera que sortearán con éxito los desafíos que les impone la sociedad del conocimiento y de la información.
- Los estudiantes del grado segundo de primaria de la escuela rural del corregimiento de san pablo, jurisdicción de Teorama, Norte de Santander modificarán muchas de las actitudes negativas que venían manifestando, convirtiéndose en niños y niñas más alegres, respetuosos, colaboradores, conciliadores y sobre todo tolerantes mediante el uso de herramientas basadas en la lúdica en un aula de clase en armonía y paz para el desarrollo de sus actividades de aprendizaje y conocimiento.
- El desarrollo de esta propuesta interdisciplinar nos permitirá poner en práctica las herramientas que la especialización en pedagogía de la lúdica nos ha facilitado para enriquecer nuestra labor docente, pues nos ayudará a implementar juegos que posibilitan al niño la construcción de su conocimiento y le proporcionará otras herramientas de cómo relacionarse con las personas que se encuentran en su entorno.
- La puesta en marcha de esta propuesta les brindará a los niños la oportunidad de ampliar su universo con respecto a las otras formas que existen para interactuar, conocer, relacionarse y generar amistad entre ellos.

Cuando se finalice la propuesta recomendaríamos:

- Implementar estrategias recreativas lúdicas como eje facilitador en todos los proyectos pedagógicos escolares y especialmente en aquellos relacionados con el uso y aprovechamiento de los recursos que provee el medio ambiente. La motivación generada al utilizar materiales didácticos de las actividades en el aula generará en los niños una apropiación de conocimientos científicos sobre la importancia de los juegos de mesa, y la manera de cómo construir relaciones más beneficiosas a partir del trabajo grupal. Posibilitando la socialización de ideas, el compartir de experiencias, la afirmación de la autoestima.



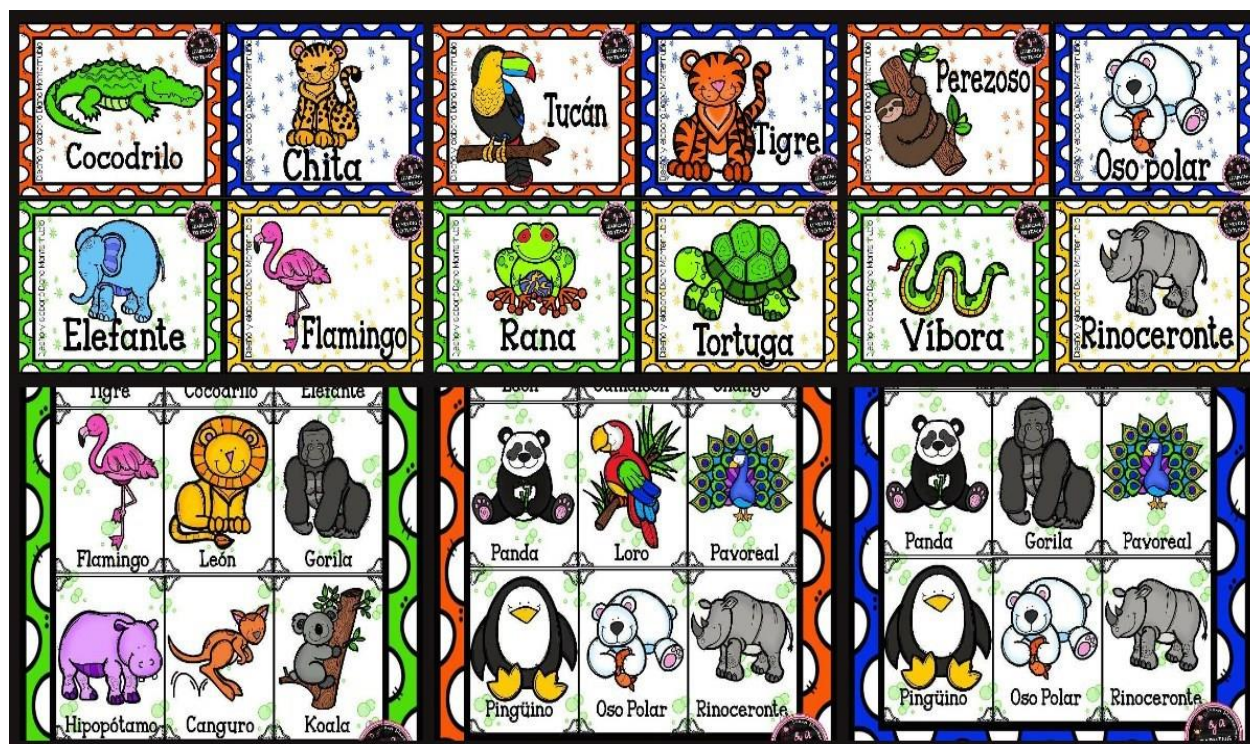
## Referencias

- Aguilo Pastrana Alfonso. La Tolerancia (2ª ED.). Educando hacia la tolerancia, España, 1995, 95p. Disponible en: <https://www.casadellibro.com/libro-la-tolerancia-2-ed/9788482394985/753324>
- Ascorra, Paula; Hernán Arias y Catalina Graff (2003): «La escuela como contexto de contención social y afectiva». Revista Enfoques Educativos. Disponible en: [www.facso.uchile.cl](http://www.facso.uchile.cl).
- Aarón, Ana María y Neva Milic (2004): «Clima escolar». Documento de Valores UC. P.1 Unesco. Santiago: Editorial Andrés Bello. Disponible en: [www.educarchile.cl](http://www.educarchile.cl).
- Arce Fernando, Gómez Aldana Beatriz Eugenia, Ramírez López José Israel (2015). Ambientes escolares tolerantes a través de prácticas lúdico-pedagógicas en niños y niñas del grado quinto de la institución educativa comercial villa del sur, sede susana vinasco de quintana. Fundación universitaria los libertadores facultad de educación vicerrectoría de educación virtual y a distancia especialización en pedagogía de la lúdica Santiago de Cali (Proyecto de grado). Disponible en: [https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2568/Arce\\_Fernando\\_G%C3%B3mez\\_Beatriz\\_Ram%C3%ADrez\\_Jos%C3%A9\\_2015.pdf?sequence=1](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2568/Arce_Fernando_G%C3%B3mez_Beatriz_Ram%C3%ADrez_Jos%C3%A9_2015.pdf?sequence=1)
- Casassus, Juan (1993): ¿Debe el Estado ocuparse aún de la educación? Mimeo, Santiago.
- Cere (1993): Evaluar el contexto educativo. Documento de Estudio. Vitoria: Ministerio de Educación y Cultura. Gobierno Vasco. España.
- Cornejo, Rodrigo y Jesús Redondo (2001): «El clima escolar percibido por los alumnos de enseñanza media. Una investigación en algunos liceos Mario Sandoval Manríquez de la Región Metropolitana». Última Década N°15. Valparaíso: Ediciones CIDPA
- Jiménez V, Carlos Alberto. Pedagogía de la creatividad y la lúdica. Santafé de Bogotá: Magisterio, 2008. 80 p.

- Marín Orrego Amanda Orelly, Mayolo reina Cecilia (2015). Implementación de los juegos de mesa para mejorar la convivencia en los niños y niñas en la institución santa rosa de lima sección la pradera. (Proyecto de grado). fundación universitaria los libertadores facultad de educación vicerrectoría de educación virtual y a distancia especialización en pedagogía de la lúdica Medellín Disponible en: <https://repository.libertadores.edu.co/browse?type=author&value=Mayolo%20Reina,%20Cecilia>
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN, LEY N°20536 (2011): «Ley sobre violencia escolar». Santiago: Ministerio de Educación
- Mertz, Catalina (2006): «La prevención de la violencia en las escuelas». Programa Paz Educa. Disponible en: [www.pazciudadana.cl](http://www.pazciudadana.cl)
- Piaget, Jean (1934): El criterio moral en el niño. Barcelona: Niño y Dávila. (1964). Seis estudios de psicología. Editorial Labor
- Romagnoli, Claudia. y Gallardo Gonzalo (1999): «Alianza efectiva familia y escuela». Documento Valores UC. Santiago: Escuela de Psicología, Universidad católica. Disponible en: [www.mineduc.cl](http://www.mineduc.cl).
- Sandoval Rodríguez Mario, 2014. Convivencia y clima escolar: claves de la gestión del conocimiento. Proyecto de Investigación en Centro de Estudios en Juventud de la Universidad Católica Silva Henríquez, España. Disponible en: [https://www.researchgate.net/publication/273476150\\_Convivencia\\_y\\_clima\\_escolar\\_claves\\_de\\_la\\_gestion\\_del\\_conocimiento](https://www.researchgate.net/publication/273476150_Convivencia_y_clima_escolar_claves_de_la_gestion_del_conocimiento)

## Anexos

### Anexo A Lotería del saber animal



Fuente de elaboración propia 2020

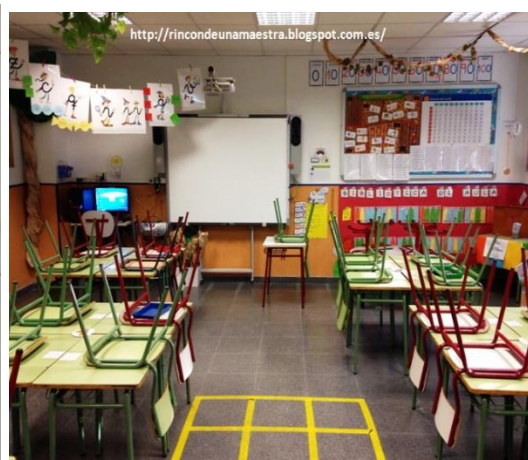
## Anexo B Juego interactivo La ruleta del conocimiento

<https://wheeldecide.com/index.php?c1=un+deber+de+los+ni%C3%B1os&c2=un+derecho+de+los+ni%C3%B1os&c3=una+palabra+esdr%C3%Bajula&c4=una+palabra+aguda+&c5=resolver+la+siguiente+suma+&c6=resolver+la+siguiente+resta&c7=una+palabra+grave&t=Segundo&time=5>



Fuente de elaboración propia 2020

## Anexo C: Ambiente Lúdico mejorado



Fuente de elaboración propia 2020

### Anexo D Evaluación estudiante

<p>1. ¿Estás de acuerdo y te gustó la propuesta <b>Herramientas basadas en la lúdica, para un aula de clase en armonía y paz con los estudiantes del grado segundo de primaria?</b></p>			
a. SI		b. NO	
Justifica tu respuesta			
2. ¿Qué sentiste al decorar y arreglar tu aula de clase?			
_____			
_____			
_____			
3. ¿Los temas vistos los comprendiste y entiendes bien?			
_____			
_____			
_____			
4. ¿La estrategia utilizada como la calificarías?			
a. Excelente	b. Bueno	c. Regular	d.
Malo			
5. ¿Estaría de acuerdo con la realización de más estrategias como esta para el conocimiento?			
a. SI		b. NO	
¿PORQUÉ? _____			
_____			
_____			
_____			
Fuente: Elaboración propia 2020.			

## Anexo E Evaluación Docente

<b>Herramientas basadas en la lúdica, para un aula de clase en armonía y paz con los estudiantes del grado segundo de primaria</b>			
<b>Alumno 1,2, 3...21</b>			
1. ¿Qué actitud refleja en las labores de decoración y arreglo del aula?			
<b>a. Excelente</b>	<b>b. Bien</b>	<b>c. Regular</b>	<b>d. Malo</b>
2. ¿Interactúa activamente en la estrategia grupal de decoración y remodelación?			
<b>a. Excelente</b>	<b>b. Bien</b>	<b>c. Regular</b>	<b>d. Malo</b>
3. ¿Interactúa activamente en la actividad de la lotería del saber animal?			
<b>a. Excelente</b>	<b>b. Bien</b>	<b>c. Regular</b>	<b>d. Malo</b>
4. ¿Cómo es su comportamiento ante la victoria o derrota en el Juego la ruleta del conocimiento?			
<b>a. Excelente</b>	<b>b. Bien</b>	<b>c. Regular</b>	<b>d. Malo</b>
5. ¿Cómo son el dominio de los temas y la interacción en la estrategia en su totalidad?			
<b>a. Excelente</b>	<b>b. Bien</b>	<b>c. Regular</b>	<b>d. Malo</b>
6. ¿Cómo es el comportamiento con sus compañeros en las tres actividades de la estrategia?			
<b>a. Excelente</b>	<b>b. Bien</b>	<b>c. Regular</b>	<b>d. Malo</b>
7. ¿El lenguaje utilizado en la estrategia es correcto sin vulgaridades ni gestos groseros?			
<b>a. Excelente</b>	<b>b. Bien</b>	<b>c. Regular</b>	<b>d. Malo</b>
Fuente: Elaboración propia 2020.			